WIN ReBoot-VIDEO'S!





STRIPS

FILM

GAMES

TV

NIEUWE SERIE Op StripStap Zo wordt een strip gemaakt

win 100 speciale Gilles-albums!

GEHEIMZINNIGE SPIONAGE-WEDSTRIJD

8 APR
20 APR
1996

8

WEEK
15 & 16

LOS
ƒ 3.75

ABO'S
ƒ 3.65

BELGIË
Bfr. 70

tweewekelijks



GEZOCHT

Te koop gevraagd:
HIP COMICS, CLASSIC COMICS, JUNIOR PRESS COMICS, BB COMICS.
Het moeten wel Nederlandse uitgaven zijn. Ook ruilen voor Amerikaanse comics, zoals Batman. En wil de persoon uit Leeuwarden die mij eerder had geschreven dat a.u.b. herhalen?

Raimond Dubour
Looijdijk 149
3731 VA De Bilt

Gezocht:
JONGENS.
Producent zoekt jongens van 17 tot 23 jaar voor het samenstellen van een populaire Nederlandse groep. Jongens met muzikale interesse, een vlot voorkomen en tomeloze ambitie voor het bereiken van succes, kunnen een brief met foto sturen aan:

Expo plan
postbus 8164
3503 RD Utrecht



De Wonderbaarlijke Vermenigvuldiging Van DirkJan

Hey lui!
Fijn blaadje hebben jullie daar! Ik ben een van de (blijkbaar weinige) *Spekkie Big*-liefhebbers. Het is inderdaad slordig getekend, maar het heeft wel wat. Het is in ieder geval origineel! (Die zit.)
Nu rees de vraag in mijn brein:
1. Waarom heet jullie pospa *Pospa*? Dit wordt door mij niet gewaardeerd. (*Hallo Daar!* was origineler.)
2. Zijn *Casper en Hobbes* geëmigreerd?
3. Zo ja, waarheen? Ik wil dan ook. Ik mis ze.
4. Zou u zo vriendelijk willen zijn om *DirkJan* te vermeerderen? Hij is te weinig.

Dan u wel voor uw aandacht. Tot ziens of schrijfs in uw blad.
(O, nog 1 ding, ik ben niet blij met *Gigabits*, want ik ben lichtelijk computerloos.)
Bye, hoogachtend,
Prof doc. Wijnanda
Oudenaske

1. Och, dat is weer 's wat anders.
2. Het is verdraaid lastig om Casper en Hobbes weer terug in SjoSji te krijgen.
4. Al sinds mensenheugenis proberen we meer uit Mark Retera's handen te krijgen, maar ook dat is verdraaid lastig...

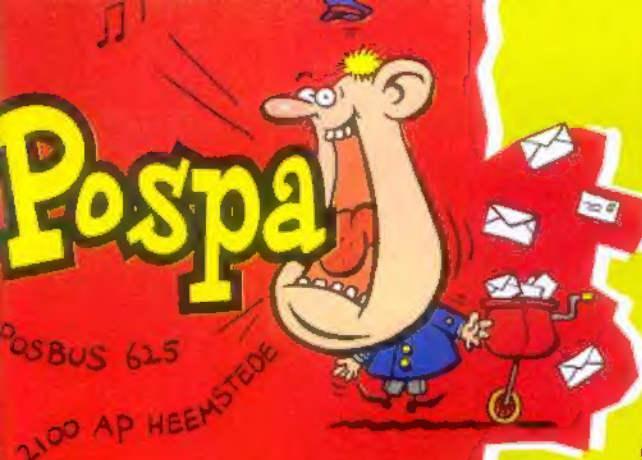


ILLUSTRATIES MARK RETERA

SNEEK

GERRIT DE JAGER





Regelmatig stellen lezers ons vragen over de produktie van een strip. Hoe wordt een strip nou toch gemaakt? Wat je aan je tekenwerk zou moeten verbeteren vertellen professionele striptekenaars je al in Voor de Leeuwen. Maar welk papier je het beste kunt gebruiken, of hoe je moet letteren en zo, dat blijft vaak wat duister. Om eens een lichtje te laten schijnen op de technische aspecten van het striptekenen presenteren wij met ingang van deze SjoSji OP STRIPSTAP. In zeven stappen lopen we van begin tot eind door de stripproduktie. Natuurlijk versierd met voorbeelden die anders maar in een la hadden blijven liggen!

Overigens, als je het nieuwste GILLES-verhaal Willem De Zwijger graag in een album zou willen lezen, dan hebben wij er hier maar liefst 100 voor je liggen. Met een speciale signeerpagina erin. Kijk maar eens op bladzij 24.

DE REDAXIE

Giles

Beste SjoSji,

Ik ben een ongelooflijke fan van *De Familie Fortuin* en vraag me af of de heer De Wit toevallig het werk van de wijlen *Carl Giles* kent. De platte ramp-familie die veelvuldig in Giles' werk voorkomt heeft namelijk veel overeenkomsten met de Hollandse variant, de familie Fortuin: een luie vader (die de hele dag op zijn luie reet zit), een moeder die zich uitslooft en die vindt dat ze niet gewaardeerd wordt en kinderen die veel kattekwaad uithalen. Vervolgens heb je nog een zwijgzame opoe, die men behandelt als oud vuil en een 'lekker ding' dat i.p.v. op de kinderen te letten zich slechts druk maakt om zichzelf.

Heb ik nu De Familie Fortuin beschreven of Giles' creaties? Er zijn natuurlijk wel verschillen. Engelsen zijn nu eenmaal wat bekrompener en de strips van Giles stammen uit een vroegere periode. De vader-figuur is geen zware alcoholist (zoals pa Fortuin) en de kinderen gaan niet zover in hun kattekwaad dat ze een Euro-Disnie opblazen.

Ga vooral door met dit fantastische blad, SjoSji. Jullie blad is op een punt aangekomen dat er alleen nog maar super-coole strips (zoals De Familie Fortuin) in staan.

That's all folks!

Joeri Aulman
Landsmeer

Natuurlijk kent Peter de Wit Giles en hij bewondert zijn werk. Maar hij heeft De Familie Fortuin niet op Giles' cartoons geïnspireerd.





VEILEN, RUILEN, KOPEN EN KIJKEN

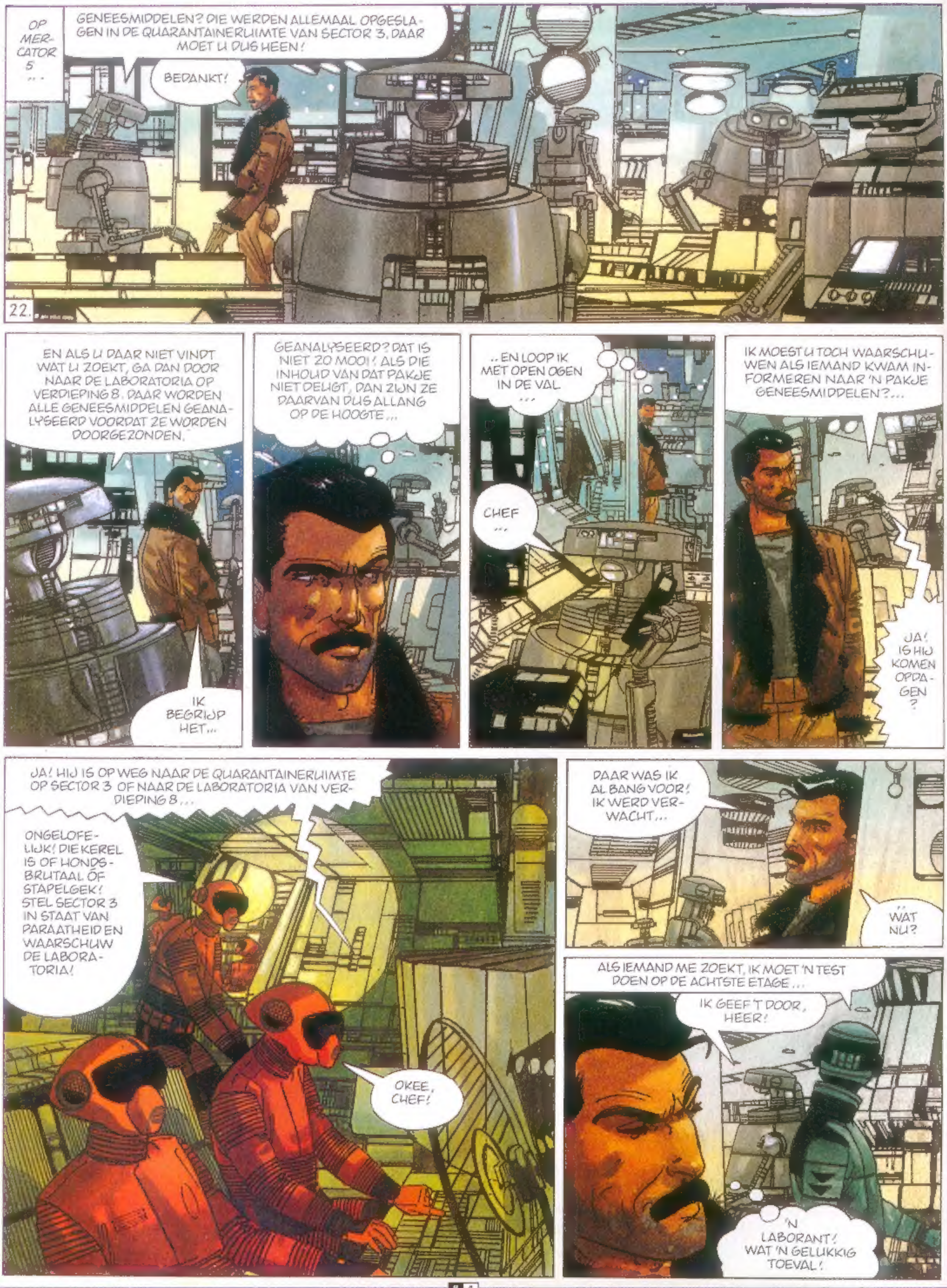
Paasmaandag, dat is 9 april vindt de achtste **DELFTSE STRIPDAG** plaats. Van tien tot vier kun je daar veilen, ruilen, kopen en kijken. Zelfs **Robert van der Kroft** en **Marnix Rueb** gaan er heen, schijnt. Toegang ƒ 5,- (kinderen ƒ 2,50).

Delftstede, Phoenixstraat 66, Delft.
Te bereiken met bus 129 t/m 132 en tram 1.



ALIAS EGO

Alias en de Prins zijn op weg om een pakketje op te halen en reserve-onderdelen voor de droommachine. De kinderen zitten nog steeds gevangen in hun eigen nachtmerries...



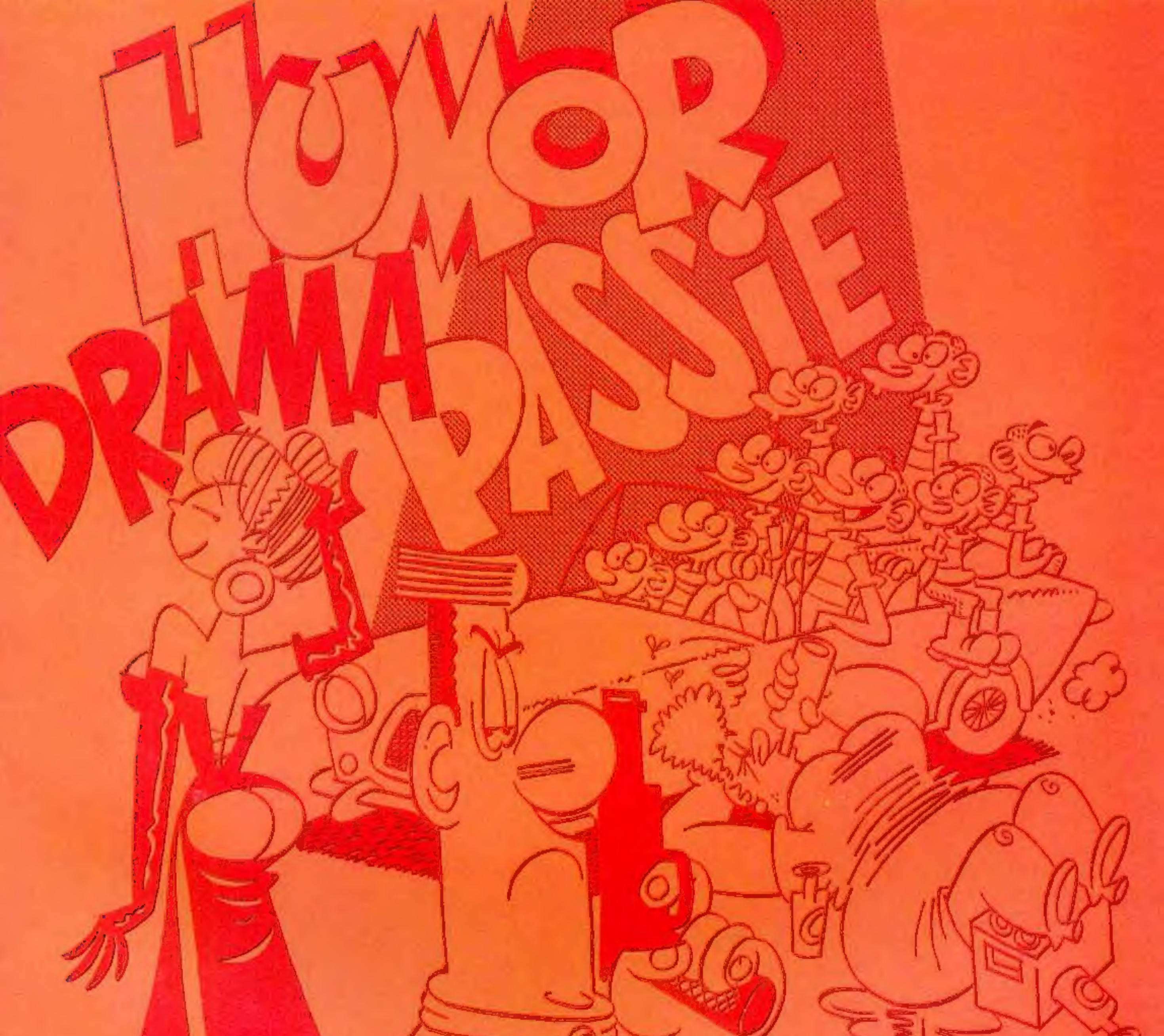

IN EEN MAGAZIJN OP DE VIERDE VERDIEPING...
ALSTUBLIEFT, DE BESTELLING VOOR HET DROOMPALEIS ...
MOOI!
23.
WILT U HIER TEKENEN VOOR ONTVANGST?
JA !
WAT DOEN AL DIE POLITIE-AGENTEN INEENS HIER ?
TOT ZIENS, HEER!
TOT ZIENS !
'T ZAL TOCH NIET NÚ AL FOUT GEGAAN ZIJN MET ALIAS?
SECTOR 5, VERDIEPING 8, JA! EN NIKS DOEN! WACHTEN TOT HIJ NAAR BUITEN KOMT!
BEGREPEN!
SECTOR 5 VERDIEPING 8... ONTHOUDEN, JE KUNT NIET WETEN...
DE WACHT ISOLEERT DE QUARANTAINE-RUIMTE EN DE LABORATORIA ...
DAN ZIT HIJ ALS EEN RAT IN DE VAL!
ALS 'N RAT IN DE VAL? ALIAS ?
?
MAAR DAT IS ALIAS TUSSEN DIE AGENTEN ...
ZOU-DEN ZE HEM TE PAKKEN HEBBEN ?



JULLIE DAARHEEN!..
EN JULLIE DIE KANT OP!
SLUIT ALLE GANGEN AF!
ERIN KOM IK WEL, VERKLEED ALS LABORANT, MAAR ERUIT?
24.
NOU JA, DAT IS VAN LATERE ZORG! EERST DE SPULLEN OPHALEN!
DAARHEEN, JULLIE! DE WACHT BIJ DE LABORATORIA MOET VERSTERKT WORDEN!
BEDANKT, MAKKER! DIE KANT MOET IK OOK OP! DE WEG VRAGEN NAAR DE LABORATORIA ZOU ZO OPVALLEN VOOR EEN LABORANT...
..WEL NAAR BINNEN, JA, MAAR NIEMAND MEER ERUIT! BEGREPEN!!
BEGREPEN, CHEF!
AL DIE OPWINDING VOOR EEN PAKJE DRUGS.. DAT MOET NOGAL SPUL WEZEN...
HET LABORATORIUM! IK BEN ER!...
..EN NU DIE GENEESMIDDELEN ZIEN TE VINDEN!


25.
JA, CHEF.
..EEN LABORANT...
..NEER-GESLAGEN EN BEROOFD VAN ZIJN JAS EN IDENTITEITS-KAART!
DUS ALIAS HEEFT ZICH VERMOMD ALS LABORANT...
..DAARMEE KOMT HIJ WEL EVEN WEG...
..MAAR NIET LANG! ZE ZIJN BEZIG DIT RUIMTE-STATION OM TE BOUWEN TOT EEN VESTING ...
..EEN VESTING WAAR NIEMAND MEER IN OF UIT KOMT ...
HALLO, CONTROLEKA-MER... WE HEBBEN HUN SCHIP GELO-KALISEERD...
..HIER HEBT U DE GEGEVENS VAN DE BEMAN-NING: ALIAS EGO, VRACHTVAARDER IN EIGEN BEHEER, GEZOCHT VOOR, ONDER ANDERE, SMOKKEL OP GROTE SCHAAL IN DIVERSE STELSELS...
..EN EEN MUTANT, DE PRINS GENAAMD, PILOOT, WORDT GE-ZOCHT VOOR DEZELFDE MISDRIJ-VEN!


DAT ZIJN ZE, CHEF, WIJ...
?
26.
HEE, JIJ!!
O,O!
IK HEB ER ÉÉN, CHEF! DE MUTANT! HIJ NAM DE BENEN, MAAR IK KRIJG 'M WEL!
MOOI! DAT IS DAN NUMMER ÉÉN...
DAN GAAN WIJ OP ZOEK NAAR NUMMER TWEE...
INTUSSEN, VER VAN DAAR...
ZO, DAT ZIET ER WEER NETJES UIT! NU ZIEN DAT IK WAT VOORLOPIG HERSTELWERK AAN DE COMPUTER KAN DOEN TOT DIE ONDERDELEN HIER ZIJN...
NOG 12 UUR TE GAAN, DE COMA VAN DE KINDEREN WORDT STEEDS DIEPER...
..ALS IK HUN HERSENFUNCTIES VIA DEZE COMPUTER KAN ACTIVEREN DAN HEBBEN ZE EEN KANS...
IK BEN ZO MOE! IK WIL SLAPEN...
IK- GAAAP- OOK!
GEEF DAAR NIET AAN TOE...
..ALS WE -GAAP- IN ONZE SLÅÅP IN SLAAP VALLEN BEN IK -GAAAP- BANG, DAT WE ER IN BLIJVEN -GAAP...
ZZZZZ
OOK EEN MOGELIJKHEID, JOCHIE...
~ WORDT VERVOLGD ~


HUMOR
DRAMA
PASSIE
EN DE FAMILIE FORTUIN


FAMILIE FORTUIN 6
DOE NOU ES GEZELLIG


VERBODEN!
Het zou verbóden moeten worden wat zo'n Sjors & Sjimmie allemaal wel niet leuk vinden, zeg. Terecht dat de Kolonel met wat zwarte balken in de weer gaat op het nieuwe album CENSUUR.
LANGE VERHALEN VAN
34
SJORS & SJIMMIE
CENSUUR
NU OVERAL TE KOOP

SJORS & SJIMMIE




DAT GEKLIEDER GAAT ER METEEN AF!! AL KOST HET ME MIJN SPAARGELD!!
ZEVENHONDERD GULDEN?! KAN DAT NIET VOOR MINDER?
ALS HET OP DE VOOR KANT STOND ZOU IK HET VOOR DE HELFT VAN DE PRIJS DOEN!
EEN SEKSIST! WAT LET ME U AAN TE KLAGEN BIJ UW GILDE?!
OKEE! DE HALVE PRIJS! MAAR DAN KIJK IK WEL INTUSSEN NAAR HET JOURNAAL!
KOMEET IN DE KUNSTWERELD! JOACHIM SACKENWASSER GISTEREN NOG 'N ARME ONBEKENDE SCHILDER HIELD VANDAAG ZIJN EERSTE EXPOSITIE
HET DOET NIET ECHT PIJN!
VERZAMELAARS CRITICI EN MUSEUMDIRECTEUREN HEBBEN IN ENKELE MINUTEN ZIJN GEHELE COLLECTIE GEKOCHT TEGEN MILJOENENPRIJZEN!
STOP!!!
M'N TATOEAGE IS 'N ECHTE SACKENWASSER! IK BEN MILJOENEN WAARD!!
IN DAT GEVAL REKEN IK MIJN VOLLE TARIEF ZEVENHONDERD!
SACKENWASSER DAT IS DE KNAKKER DIE DAARNET 'N RUG TATOEËERDE!
DAT GRIETJE HEEFT 'N MILJOENENRUG!
DIE MOETEN WE TERUGVINDEN!
HEE! EN DE REST? ZE HEET DOMINIQUE!
DOM
IK BEN EEN LEVEND KUNSTWERK! DUURDER DAN CLAUDIA SCHIFFER! IK VERTEL 'T METEEN AAN ALFONS!
WAT?! IK STA IN DE MENGHAL! HET IS EEN HERRIE HIER! PRAAT EEN BEETJE HARDER!
3
DAT IK EEN KUNSTWERK VAN EEN MILJOEN OP MIJN RUG HEB!!
PRECIES WIE WE ZOEKEN!
KOM MEE, MEID! WE HEBBEN ALLEEN EEN STUKKIE RUG NODIG!
HEEELP! ALFOOOOONS!!


ZE IS IN GEVAAR! IK MOET HAAR HELPEN!
SLIP!!
PLONS
PROBEER ME HIER MAAR TE VOLGEN, MISLUKTE HELLS-ANGELS!
ACTIE! DIT WORDT GEWELDIG!
IIEKS! VERDER DAN HIER KAN IK NIET!
VROOAAMM!!
DIE MACHINES KUNNEN HET WATER NIET IN! HAHA!
O, NEE?!
DEZE WEL!!
VERHUU
HELA! EERST BETALEN!
NONSENS! EERST VERDIENEN!
ALFONS!! IK ZIT IN EEN RUBBERBOOT VOOR DE HAVEN!
IK KOM ERAAN!
WAT 'N KNOEIBOEL! IK ZIT ONDER DE KAUWGOM!
3
DAAR IS ZE! MIJN SALLY! WAT WILLEN ZE TOCH VAN HAAR?!
LAAT ME DENKEN! IK KLIM OP DIE SUPERTANKER, GOOI EEN TOUWLADDER NAAR SALLY EN HIJS HAAR AAN BOORD!
AAI! DAT WATER IS KOUDER DAN IK DACHT! IK KRIJG EEN ENORME KRAMP IN M'N DARMEN!
DIE KNAAP HINDERT ONS! MAAR NIET LANG MEER!


BLOEBB
PANG!!
VLAMM!!
DAT ZIJN DE DIEVEN VAN DE WATER-SCOOTERS'
GETVER! ALLES PLAKT AAN ELKAAR'
WATER POLITIE
JE HEBT ME GERED ALFONS' MIJ EN MIJN KUNSTWERK'
LAAT EENS ZIEN'
EEN KUNSTWERK?' TWEE MOEDERVLEKKEN EN MEEËTER'?
WAAAT!!
KOMEET IN DE KUNSTWERELD' DE SCHILDERIJEN VAN SACKENWASSER VERLIEZEN HUN VERF DANKZIJ SPECIALE WATERINKTEN'
ALLE SCHOONHE D IS VERGANKELIJK' ZEGT HIJ DUS OOK DE KUNST
IK BEN N KS MEER WAARD! NIKS'
DAT IS WAAR' MAAR MISSCHIEN IS ONZE VIDEO WAT WAARD'
FILM FESTIVAL
IK KOOP HET IDEE HET ZAL EEN DURE FILM WORDEN MAAR EEN KASSUCCES' HET DRAAIT OM WATER, DUS WE NOEMEN HET WATER WORLD!
EINDE
210 EG/CP4
EN DE HOOFDROL LIJKT ME WEL ETS VOOR CLAUDIA SCHEVER' IK ZAL HET HAAR METEEN VRAGEN'
BRIES PRUTTEL PLOP!
MAAR SALLY HAD JE NIET EVEN KUNNEN WACHTEN TOT NA DE CHEQUE?'
HAHA! DAARNET WAS K DUURDER DAN CLAUDIA SCHEVER, MAAR NU BEN K MOOIER' WEET JE WAT DAT WAARD IS?!
~ E N D E ~


een helse machine!
TRIGIE
Storm
Don Lawrence
Don Lawrence speciaal voor deze
coverplaat
DREIGING UIT HET HEELAL
NU OVERAL TE KOOP
hardcover
Bfr.
softcover
f 9.95 • Bfr. 199

INSPECTEUR NETJES



HANCO KOLK



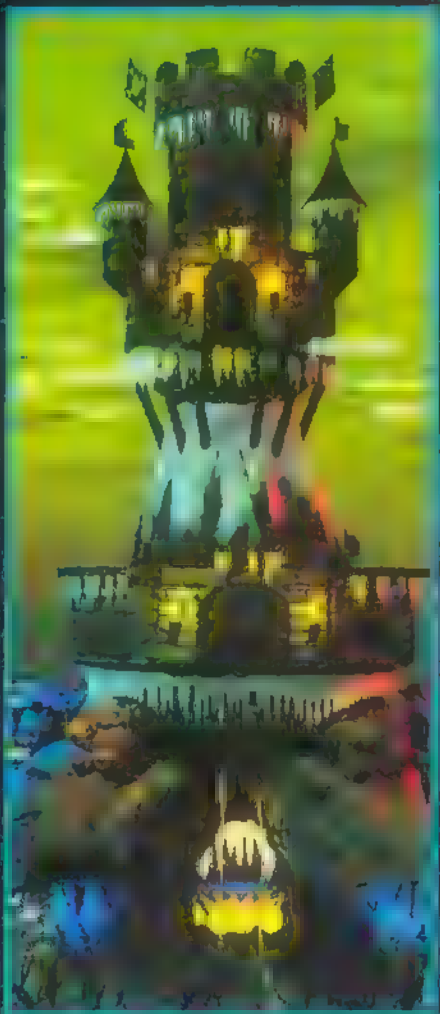
DE OPLOSSING VIND JE OP BLADZIJDE 45

GIGABITS

ALT LEVEL 3

x4 x3 TIME 03:27 SCORE 2420000





DONKEY KONG COUNTRY 2
DIDDY'S KONG QUEST

Inmiddels zijn we ruim een jaar verder en is de Ultra 64 er nog steeds niet. Maar wel dus dit vervolg op DKC, met ditmaal niet Donkey Kong maar z'n neefje Diddy en nichtje Dixie in de hoofdrollen.

NIEUWE VIJANDEN

Diddy en Dixie nemen het opnieuw op tegen Kapitein K. Rool en z'n mannen. Ook de opzet van het spel is vrijwel hetzelfde gebleven: tientallen levels in een zevental werelden, allerlei soorten tonnen die je kunt gooien of op andere manieren kunt gebruiken, bananen en letters van het woord KONG om te verzamelen, verborgen ruimtes, bonusspellen, behulpzame beesten die je een lift geven en een heleboel vijanden die we nog kennen uit het eerste deel. Met daarnaast natuurlijk een heleboel nieuwe vijanden en trucjes.

ZWIEPENDE PAARDESTAART

Diddy en Dixie (een blond gorillameisje met een zwiepende paardestaart) hebben het weer niet makkelijk in dit spel. Hoewel, als je een beetje thuis was in het eerste deel, zul je al snel behoorlijk ver komen in het vervolg. Als je een beetje oplet, heb je binnen de kortste keren een stuk of twintig levens verzameld. Nieuw is trouwens dat Diddy en Dixie kunnen samenwerken. Ze kunnen bijvoorbeeld op elkaars schouders gaan staan of elkaar ergens naar toe gooien.

LICHTGEVENDE VIS

Grafisch is DKC2 weer een genot om te zien. En ook het geluid is weer fantastisch. De achtergronden lijken soms echter wel een beetje op het origineel. Gelukkig zijn er ook genoeg nieuwtjes te ontdekken, zoals nieuwe dieren die je te hulp komen. Naast oude bekenden zoals Rambi de neushoorn en Enguarde de zwaardvis krijg je nu bijvoorbeeld hulp van Rattly de ratelslang, Squawks de papegaai, de lichtgevende vis Glimmer, Squitter de spin en de zeehond Clapper.







de joypad, in mijn tijd hadden we genoeg aan twee knoppen!"). Je kunt nu echter ook op bezoek gaan bij twee andere familieleden. Wrinkly Kong is een oude lerares en bij haar kun je tips kopen (in ruil voor gouden munten ofte wel Kremkoins). Die munten komen je ook van pas bij de tv-quiz van Swanky Kong. Hierin moet je drie vragen beantwoorden over het spel, zoals "hoe heet het eerste leven van de Crocodile Cauldron-wereld". Als je alle vragen goed hebt, krijg je een beloning in de vorm van extra levens. De Kremkoins kun je ten slotte ook nog gebruiken om bij Klubba's Kiosk een brug over te mogen steken. En wat je daar vindt?

Titel.............DONKEY KONG COUNTRY 2 DIDDY'S KONG QUEST

Systeem..............SuperNES

Soort spel............platform

Aantal spelers............1 of 2

Presentatie [illegible]

Speelbaarheid [illegible]

Totaalscore [illegible]



TV-QUIZ

In het eerste deel kreeg je af en toe wijze raad van de oude Cranky Kong. Die is nu ook weer van de partij, nog net zo knorrig als altijd ("Wat moeten jullie toch met al die knopjes op

DONKEY KONG COUNTRY 1 (SuperNES)

Speel het eerste level (Jungle Hijinxs) uit en verlaat het level. Ga vervolgens weer terug en zorg dat je al je levens verliest. Ga langs het Game Over-scherm en druk als je Cranky Kong ziet op Omlaag, Y, Omlaag, Omlaag en Y. Je komt dan in een grot van waaruit je naar de bonuslevels kunt gaan door drie dezelfde dieren aan te raken. Verzamel de neushoorns, vissen, kikkers of struisvogels en je verdient extra levens. Je kunt hiermee doorgaan totdat je 99 levens hebt verzameld. Druk dan op Start in te pauzeren en op Select om verder te spelen.

Heb je zelf speltips? Stuur ze dan naar ...

BATTLE ARENA TOSHINDEN (PlayStation)

Jullie weten misschien dat ieder karakter in dit vechtspel een verwoestende wanhoopsbeweging heeft die je alleen kunt gebruiken als je energiemeter rood knippert. Die bewegingen zijn echter niet zo makkelijk te onthouden, dus het is maar goed dat we daar een truc voor gevonden hebben. Ga naar het Options-scherm en kies instelling A4 (zodat de L- en R-knoppen staan voor Special 1 t/m 4. Je kunt de wanhoopsbeweging van iedere vechter nu uitvoeren door alle vier de L- en R-knoppen tegelijk in te drukken. Je kunt de L- en R-knoppen nu alleen niet meer gebruiken om opzij te springen, maar dat doe je nu gewoon door twee maal snel achter elkaar op Omlaag te drukken.







Nou, daar slagen ze redelijk in, want Clockwork Knight 2 is een duidelijke verbetering ten opzichte van het (ook al niet echt slechte) origineel. Een aanrader dus als je het eerste deel leuk vond.

Een van de belangrijkste veranderingen is de mogelijkheid om Pepperouchau de diepte in en uit te laten lopen. Andere wijzigingen zitten vooral in de snelheid van het spel, verbeterde animaties en natuurlijk ook geheel nieuwe levels. Het grappige is dat het spel meteen al begint met een gevecht tegen een eindbaas (een gigantische ganzen). Dat is weer eens wat anders, een eindbaas direct bij de start van een spel. Het verhaal is verder vrijwel hetzelfde gebleven. De speelgoedpoppen worden nog steeds om klokslag middernacht wakker en Pepperouchau is nog steeds verliefd op Chelsea. Net als in het origineel wordt deze prinses trouwens weer ontvoerd.



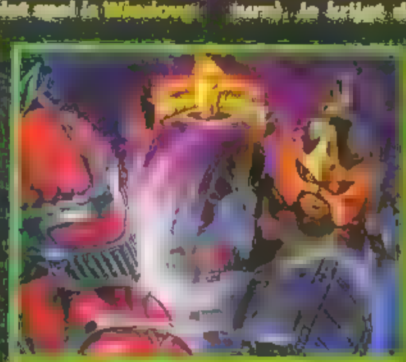
Lemmings is een puzzelspel dat voor vrijwel ieder systeem al eens is uitgebracht. Op de PlayStation en de pc kun je nu echter ook een driedimensionale versie spelen, simpelweg 3D LEMMINGS genaamd. Je ziet de actie nu dus in 3D en je kunt zelfs door de ogen van een virtuele lemming kijken. Dat nieuwe gezichtspunt is even wennen, maar al snel weet je niet beter. 3D Lemmings bevat 100 levels, waaronder twintig trainingslevels.



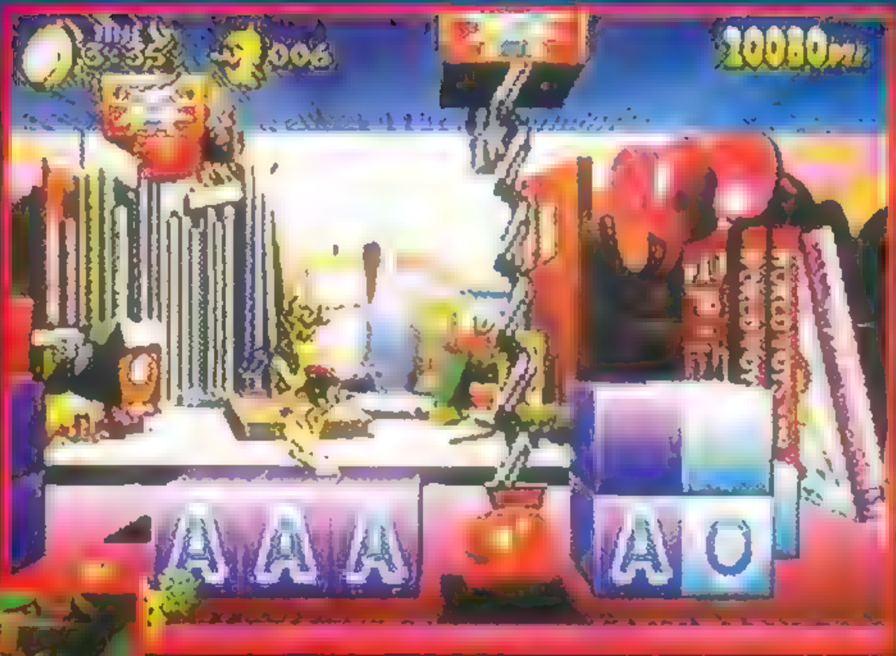
JUDGE DREDD kon je al op diverse spelcomputers spelen, maar er is nu ook een pc-versie. Het spel is Windows 95-compatible en de achtergronden komen rechtstreeks uit de gelijknamige speelfilm met Sylvester Stallone.

Er is al weer een nieuw Mighty Morphin Power Rangers spel verschenen. In POWER RANGERS: THE FIGHTING EDITION (voor de SuperNES) kun je één tegen één vechten met allerlei Power Rangers-karakters, waaronder de Shogun Megazord, de Thunder Megazord, de White Tigerzord, Lord Zedd en Goldar. Een soort Mortal Kombat dus, maar dan met de Rangers.

Sinds eind januari ligt er weer een nieuwe SONIC DANCE POWER CD in de winkel. Het is alweer de vijfde in de serie en de eerste vier haalden allemaal de eerste plaats in de hitlijsten. Deze zal dus ook wel weer hoge ogen gooien. Het bijzondere van dit vijfde deel is trouwens dat het een zogenaamde Rainbow-cd is. Je kunt hem dus niet alleen beluisteren, maar ook bekijken op een Video cd-speler, een cd-i-speler, pc's of Macs met MPEG of op spelcomputers met een Video cd-cartridge (zoals de Sega Saturn). Je krijgt dan een videoclip te zien van de Backstreet Boys en een intro-clip van Sega.



Wat doe je als er opeens een horde afgrijselijke monsters op je boerenerf staat, die al je koeien op beginnen te vreten? Nou, hekken bouwen om ze buiten te houden is een goed begin, plus natuurlijk gewoon de tegenaanval inzetten. Dat is dan ook zo ongeveer wat je moet doen in THE HORDE, dat nu ook (na onder andere 3DO) op de Sega Saturn beschikbaar is. Het is een kruising tussen een actiespel en een strategisch spel, dus van alles wat.







Samen met je nogal bijziende ezel Barobaro en je oude rivaal Ginger bind je de strijd aan met diverse oude en nieuwe vijanden. Natuurlijk heb je weer een aantal tactische bewegingen tot je beschikking, zoals je stormloopaanval of anders je sleuteltoet. Ook kun je weer voorwerpen oprapen, verslepen, meedragen of wegwerpen.



TREINRAILS

In sommige scènes speelt diepte zoals gezegd een rol. Je kunt op een gegeven moment bijvoorbeeld van de ene treinrails naar de andere springen, om een botsing met een vijand te ontwijken. In sommige levels vlieg je met grote snelheid over het scherm, op de rug van je trouwe ezel. Je kunt dan niet zelf de route bepalen, maar wel springen, vertragen en versnellen.

Sleutels zijn natuurlijk ook weer heel belangrijk. Bronzen, zilveren en gouden sleutels herstellen je energie. Andere bonussen maken je tijdelijk onkwetsbaar, geven je meer speeltijd of leveren extra levens op. Door Keizerskronen te verzamelen, kun je meedoen aan het bonusspel Soltiaanse roulette. In totaal zijn er vier kamers (kinderkamer, studeerkamer, badkamer en klokketoren) met elk drie levels (twee gewone en een eindbaas).

Titel... CLOCKWORK KNIGHT 2
Systeem............ Sega Saturn
Soort spel............ platform
Aantal spelers.................. 1

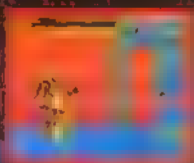
Presentatie [illegible]

Speelbaarheid [illegible]

Totaalscore [illegible]

MACHINES



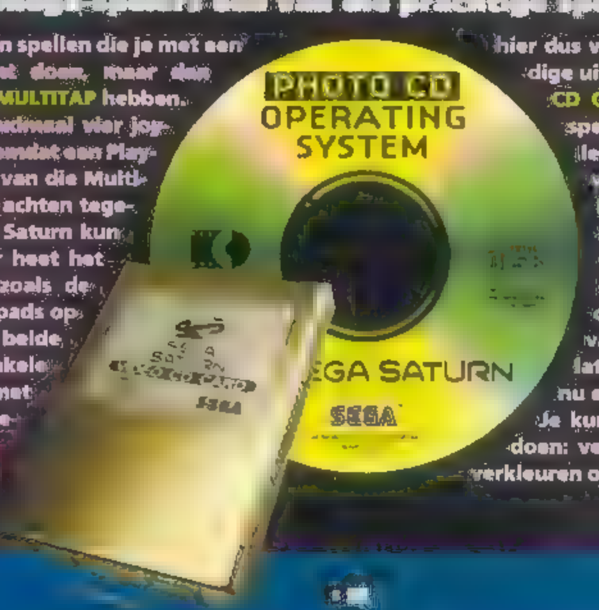






Eindelijk genoeg zakgeld bij elkaar gespaard om een Sony PlayStation te kopen? Dan wil je natuurlijk [illegible] met een paar collega-spelers een van die prachtige sportspellen uitproberen.

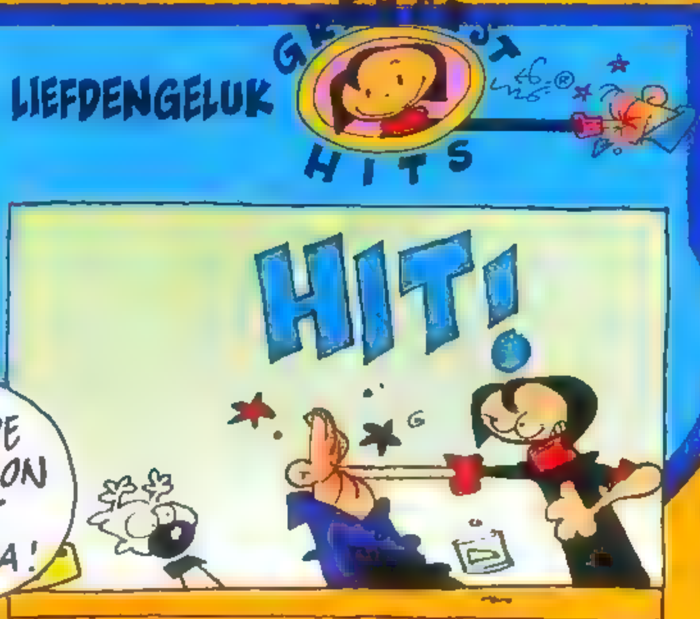
[illegible] of Total NBA '96 zijn spellen die je met een aantal personen tegelijk kunt doen, maar dan moet je wel een zogenaamde **MULTITAP** hebben. Op dat apparaatje kunnen maximaal vier joypads worden aangesloten. En omdat een PlayStation plaats biedt aan twee van die Multitaps, kun je desnoods met z'n achten tegelijk spelen. Ook voor de Sega Saturn kun je iets dergelijks kopen. Daar heet het een **6 PLAYER ADAPTOR** en zoals de naam al zegt, kun je er zes joypads op aansluiten (of twaalf als je beide joypadpoorten gebruikt). Enkele van de Saturn-spellen die je met meerdere deelnemers kunt spelen, zijn [illegible] en [illegible]. Ook [illegible] hier dus vooral sportspellen. Een andere handige uitbreiding voor de Saturn is de **Video CD Card**. Deze maakt het mogelijk om speelfilms en muziekvideo's af te spelen op je Saturn. Tijdens het afspelen van Video CD's kun je er allerlei leuke effecten op loslaten, zoals stroboscoop, slow-motion en in- en uitzoomen. Met de Photo CD System Disc kun je Photo CD's bekijken op de Saturn. Tegenwoordig kun je je vakantiekiekjes namelijk ook op CD laten zetten, zodat je ze op de PC, of nu dus ook op de Saturn, kunt bekijken. Je kunt er dan bovendien van alles mee doen: vergroten, verkleinen, roteren, delen, verkleuren of je eigen "diashow" verzorgen.





LIEFDESOPLAWAAIEN

Het leven is zwaar. Vooral als je heen en weer geslingerd wordt in een knipperlichtrelatie. Zo'n **Jaap** lijdt daar behoorlijk onder. Zeker die stompen van **Greet** midden in zijn gezicht komen akelig hard aan. Maar die zijn nog niets vergeleken bij zijn gebroken hart. **Gerrit de Jager** bundelt liefdesoplawaaien van **LIEFDENGELUK** uit SjoSji, Televizier & AD half juni in album 5. Erg leuk!





DOORZON-ZAK

Ook jij bent een ZAK, want ook jij koopt de **ZAK-AGENDA 96-97** van **Doorzon**. Vanaf augustus leidt **Gerrit de Jager** je weer het hele jaar rond aan de hand van ingenieuze ZAK-grappen. In het gebruikelijke handzame formaat. Vol strips als **Sneek** en **LiefdenGeluk** en met veel losse mopjes. Eind april in de winkel.

PEUTERPRAAT

Meer dan 400 tekenfilmpjes geleden maakte **TWEETY** in 1942 zijn debuut in *A Tale Of Two Kitties*. Een blauwogig balletje onschuld, als een babietje zo lief. Maar het kleine vogeltje is niet zo hulpeloos als hij lijkt. Want let maar eens op wat voor onheil hij aanricht als hij wat kattekwaad uithaalt. Vooral zijn eeuwige tegenstander **Sylvester** is dan ongelooflijk de pineut. Je weet wel, die sissende kat. Ook Tweety komt overigens niet helemaal behoorlijk uit zijn woorden, alsof hij nog niet oud genoeg is om goed te kunnen praten. Elke keer als Sylvester voor het eerst in een filmpje opduikt, kijkt Tweety de kijker aan en zegt: *I tawt I taw a puddy tat'*
Net als andere Warner Bros.-figuren vind je ook deze spraakgebrekkige terug in een eigen stripalbum. Vanaf eind mei



SMUL JE NU TE PLETTER VOOR ZO'N FLITSENDE SPAKENFLITSER!

Natuurlijk smul jij je allang te pletter met Flodder, Klieder en Spettervla. Helemaal met die te gek nieuwe smaken voor Flodder *(Peer-Spekkies)* en Spetter *(Aardbei-Suikerspin)*. Maar pas op, 't kan nog véél gekker! Want bij Flodder, Klieder en Spettervla krijg je nu gratis en voor niets blitse spakenflitsers voor op je fiets. Spetters van koeien, in knotsgekke kleurtjes. Je klikt ze op de spaken en je maakt meteen de blits. Dus ren naar de winkel en smul je te pletter voor bergekke spakenflitsers!





frico

NIEUW: PEER SPEKKIES



NIEUW: AARDBEI-SUIKERSPIN

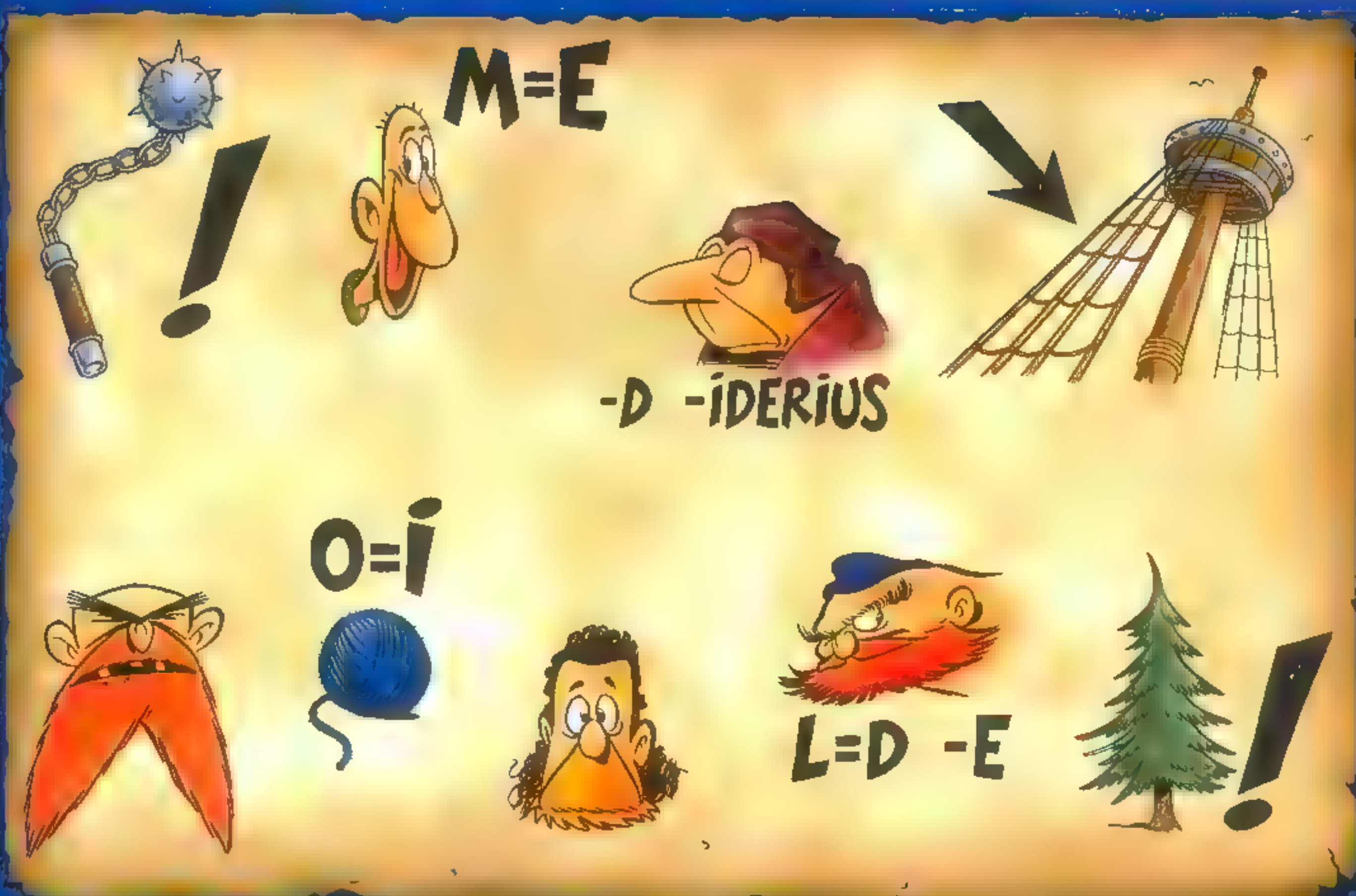
FLODDER, KLIEDER, SPETTER; SMUL JE TE PLETTER.

Z[illegible] voorraad strekt

Gilles de Geus — Brief Voor De Prins

HANCO KOLK





Geheimzinnige Spionage Wedstrijd

WIN 100 SPECIALE GILLES ALBUMS!

Er staat hier op de redactie een toren met **100 SPECIALE GILLES-ALBUMS**. Hanco Kolk heeft ze namelijk allemaal gesigneerd op een bijzonder velletje dat voorin gelijmd zit. Zó zul je *Willem De Zwijger* dus nergens in de winkel aantreffen. De enige manier waarop je er aan kunt komen is meedoen aan deze **geheimzinnige spionage-wedstrijd**. Doe precies wat er in de strip staat. Dus los **eerst** de rebusbrief van Spion 307 op, en dan krijg je een zin in code. Vertaal vervolgens die code-zin met behulp van het codeboek hier onder, en stuur **alleen die vertaling** op. En voor je het weet win je een speciaal Gilles-album!



Code	Betekenis
Alva	Anders
Aster	SjoSji
Bond	James Bond
Cactus	Succes
Doden	Over
Goedendag	Hallo
Hansworst	Hoerenloper
Hoerenloper	Eerwaarde
Kundera	Maak mij
Kwakje	Veldtocht
Lampekap	Pijpetuitje
Leuter	Leuter
Manager	Rompke
Mollen	Schilderen
Naaien	Verraden
Necrofiel	Peter de Wit
Onruststoker	Hanco Kolk
Palingboer	Lou
Richard Witschge	Pipo
Roep Kees	Ik wil
Sukkel	Majesteit
Want	Salarisverhoging
Wil	Loop
Willem van Oranje	Ik


LIEFDENGELUK
GERRIT DE JAGER
SLOT-AKKOORD
DZEEEEENNG!
DENNG!
W-WAT IS DIT?
EEN BROODTROMMEL VOL CD'S?
DAT IS DE BEATLE-BOX!
MISSCHIEN LEER JE DAN 'S SPELEN!
OKEE! NU BEN JE TE VER GEGAAN!
NU IS HET OVER!
DE BEATLES! ALS JE VAN ME ZOU HOUDEN HAD JE MET GREEN-DAY GEGOOID!
DIE HEBBEN NOG GEEN BOX, IDIOOT
IDIOOT?
JAAP?
SJEEMIG. HET IS GELOOF IK ECHT UIT
JAMMER
TEMEER DAAR IK EIGENLIJK NIET WIST DAT HET AAN WAS..

Breaking Up Is Hard To Do




NOG STEEDS HETZELFDE MET GREET?
JA, NU JAAP HET 'N KEER UIT-GEMAAKT HEEFT, LAAT ZE 'M NIET MEER LOS
GREET, HET WORDT TIJD DAT IK JOU 'S OP DE VROUW AF VRAAG WAT ER DAN WEL ZO BIJZONDER IS AAN DIE JAAP!
AH! DE DIRECTE CONFRONTEREN-DE AANPAK!
KAN VAAK EEN VERHELDEREND EFFECT HEBBEN, INDERDAAD...
EN? WERKTE HET VERHEL-DEREND?
BLIJK-BAAR...
GREET, JE MOET JAAP NU LOS-LATEN!
DIT HEEFT ALLEEN MAAR EEN AVERECHTS EFFECT OP JULLIE RELATIE!
JA, DAT WEET IK OOK WEL..
MAAR IK KAN 'M NIET ZOMAAR OPEENS MISSEN
TJA, JE ZOU EIGENLIJK MOETEN ZIEN AF TE KICKEN
MET EEN IMITATIE-JAAP
IK ZEG MAAR WAT, HOOR...
WAAROM MOET IK ME OOK OVERAL MEE BEMOEIEN...
...ZOE..
HEE! IK REALISEER ME OPEENS DAT GREET NIET MEER OM JE NEK HANGT!
IS ZE ER OVERHEEN?
NOU, NOG NIET HOOR...
ALLEEN WAS IK VOOR HAAR NIET MEER DAN 'N STAND-IN VOOR JOU...
DUS TOEN HEBBEN WE GEWERKT AAN 'N OPLOSSING DIE VOOR ONS ALLETWEE BE-VREDIGENDER IS...
...WAS NOG 'N HELE KLUS TROUWENS...
3



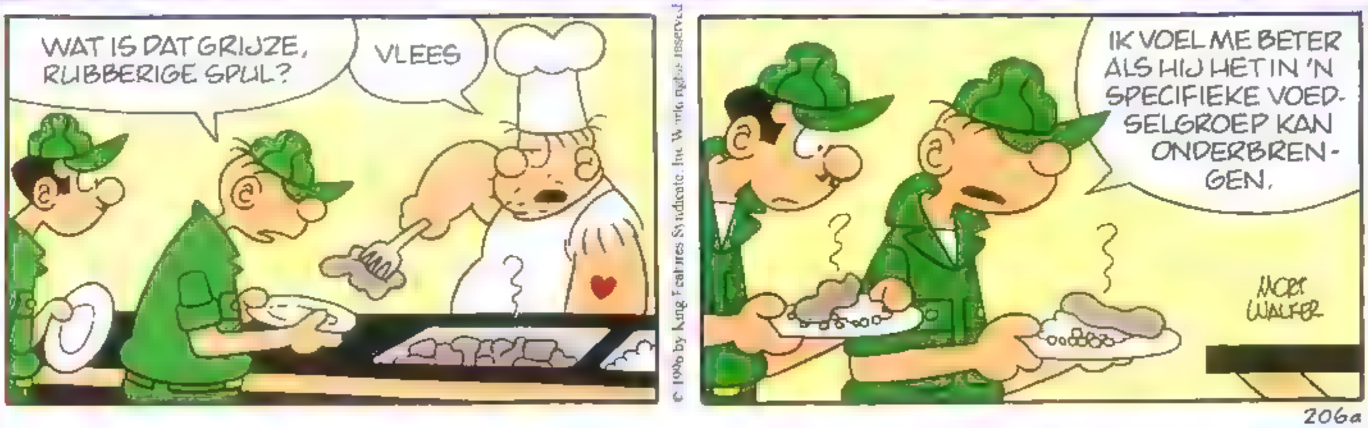
HET IS ZOVER JAAP!
JA?! GREET IS OVER ME HEEN?
NOU, OVERHEEN...
MAAR ZE KNUFFELT GEEN JAAP-POPPEN MEER
MOOI.
AU!!
MAAR IK MOET JE WEL EVEN WAARSCHUWEN..
... HET IS ALS REACTIE EEN BEETJE OVERGEGAAN IN IETS ANDERS...
AUW!
OKEE GREET, NU ÓÓK OPHOUDEN MET DAT VOODOO GEDOO!
JAAP LE.. EH LIJDT ONDRAAGLIJKE PIJNEN.
OKEE, JIJ JE ZIN.
KLONT!!
JE KUNT WEER NAAR BOVEN KOMEN, JAAP
DE KUST IS VEILIG.
ZE IS WEG.
GEEN ONVERWACHTE STEKEN MEER..
GREET IS GESTOPT MET HAAR ZWARTE KUNST PRAKTIJKEN
ZE HAAT JE NIET MEER
... EN ZE HOUDT NIET MEER VAN JE!
ZE IS JE EINDELIJK VERGETEN!
AU!!
WAT WAS DAT??
TOCH NOG VOODOO??
NEE.
... EEN GEBROKEN HART
-ZUCHT-

De Familie Fortuin




IK HEB NOG GEEN DRUGS. WAAR HAAL JE DAT?
WACHT!
BIJ DE MAKRO?
HALLO! NICE NEDERWIET, BABY! YOU SMOKE! IS GUTE SHIT!
ABER
DAS IST EIN CACTUS.
DRUGS ILLEGAAL, CAPICE? DIT IS NEDERWIET VERMOMD ALS CACTUS! PRETTY DAMN CLEVER, NICHT?
ICH WEISS NICHT.
TUN SIE LIEBER SPACECAKE.
SPACECAKE... MENG DE CAKEMIX MET DE HASJ EN TWEE EIERE... POEH!
ZAL IK DIE OUWE FRIKADELLE WEGGOOIE? IK HEB ZE AL VIJF WEKE IN DE PAN.
ZE WORDE 'N BEETJE ERG GROEN.
HA! GEEF MIJ DIE PAN! KELERE, WAT ZIT DIE VASTGEKOEKT!
ZO! HEBBES!
LET OP! GAS
PSSSS! PSSS!
KRAK
SPACECAKE IS HISTORIE! OUT! FINITO! SPACEFRIKADELLE BOYS! GET HIGH BABY!
TRAP ERIN TERINGHIPPIES!
FRIKADEL?
COOL.
IS HARD.
JA, HARD DRUGS.
HAST DU FIRE? ICH WILL RAUCHEN. SMOKE.
FRIKADELLE ROKE? TUURLIJK SUFNEUZE.
PSSSS PSSSSS
WAT PSST?
BEN JIJ DAT, MIEN?
Roken schaadt de gezondheid. Het kan explosies in met gas gevulde ruimtes veroorzaken.
WAUWIE! SO HIGH BIN ICH NIE GEWESEN!
COOL
KOFFIESHOP 'T GEDOOGJE

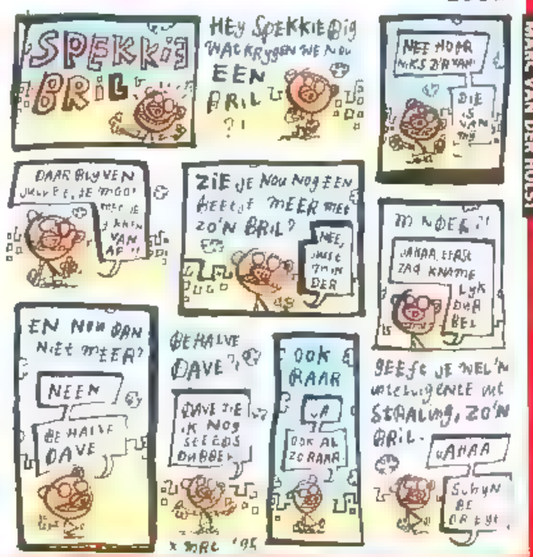
213 - EINDE



WAT IS DAT GRIJZE, RUBBERIGE SPUL?
VLEES
IK VOEL ME BETER ALS HIJ HET IN 'N SPECIFIEKE VOEDSELGROEP KAN ONDERBRENGEN.
MORT WALKER
206a



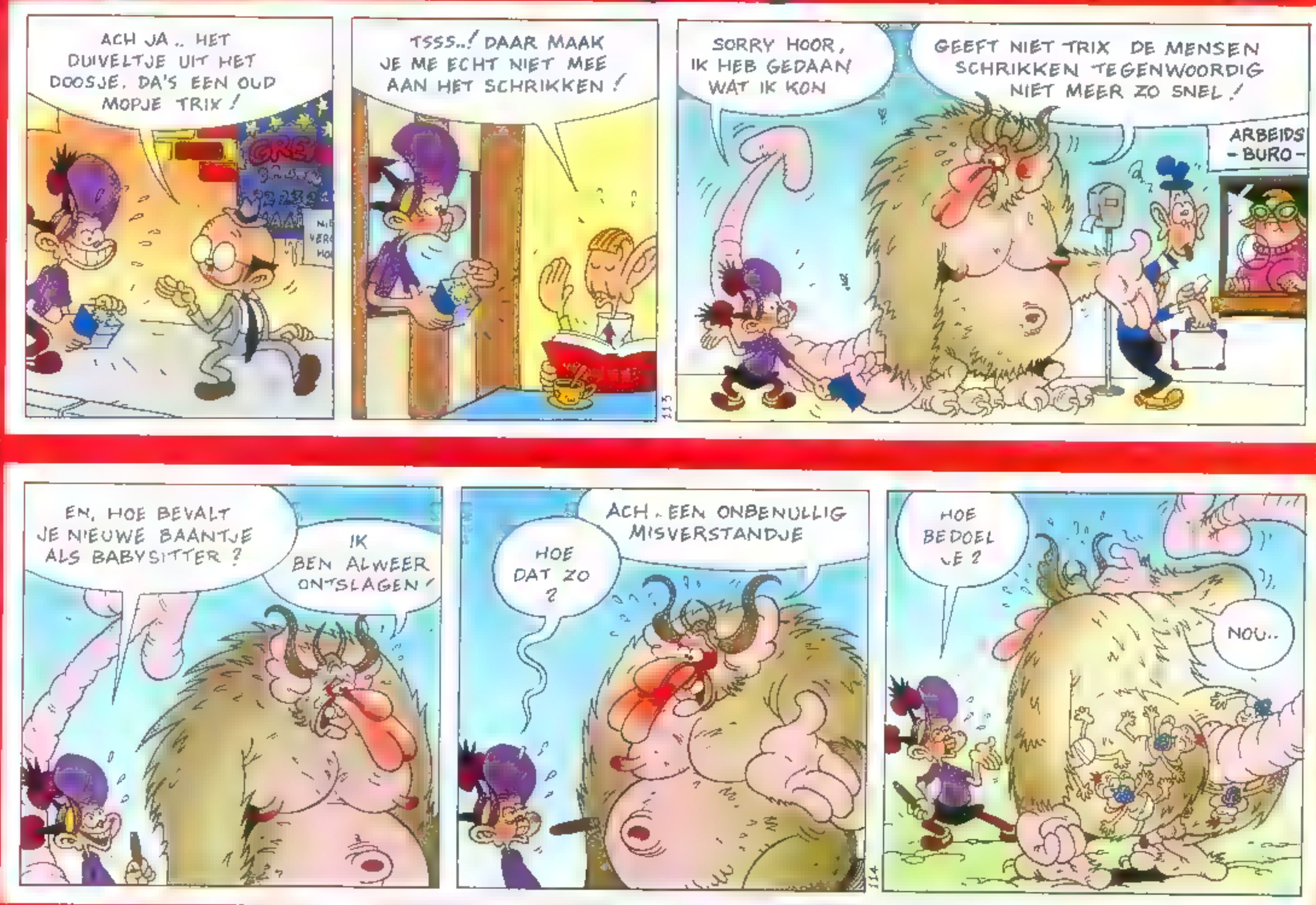
ZOEK DE 10 VERSCHILLEN met DAVE EN SPOERIE
K KOM IN VREDE HOOR!
HET BUITENAARDSE WEZEN
HALLO WIJ ZIJN DAVE & SPOERIE HIERZO NAAST ZIE JE VAN ONS ALLEBEI EEN PRENTJE. ALHOEWEL WE ERG OP ELKAAR LIJKEN ZIJN ER TOCH MAAR LIEFST 10 VERSCHILLEN TE ONTDEKKEN! ZIE JIJ WELKE?
DAVE
SPOERIE
34
STUUR JE OPLOSSING VÓÓR 5 DECEMBER 1996 NAAR MARC VAN DER HOLST DRUCKERSTRAAT 18 2312 VB LEIDEN, EN MAAK KANS OP 'N DAVE-STRIPBOEK!



SPEKKIE BRIL
HEY SPEKKIE BIG WAT KRIJGEN WE NOU EEN BRIL ?!
NEE HOOR NIKS D'R VAN!
DIE IS VAN MIJ
ZIE JE NOU NOG EEN BEETJE MEER MET ZO'N BRIL?
NEE, JUIST MINDER
EN NOU DAN NIET MEER?
NEEN
BEHALVE DAVE
BEHALVE DAVE?!
OOK RAAR
JA
OOK AL ZO RAAR
GEEFT JE WEL 'N INTELLIGENTE UITSTRALING, ZO'N BRIL.
JAHAA
MARC '95
MARC VAN DER HOLST

Meneer Foutjes

MARS





BUIS

EEN FRISS
TEKENFILMSE



Hun aderen spatten uit hun wanstaltig witte huid, hun ogen poppen uit hun kassen. Gesprekken bestaan uit krampachtig gesteun en gehijg en een paar welgemikte hoofdrammen en tepelknepen. De ideale helden van een frisse tekenfilmserie vol zieke humor heten THE BROTHERS GRUNT.

Als ze toetreden als officiele broeders van het Grunt-klooster, wordt ontdekt dat broer **Perry** eigenlijk De Uitverkorene is. Dat vindt hij een uitstekende reden om als een gek het klooster uit te vluchten. En dan moeten zijn broers [illegible], Tony, B[illegible] [illegible] en [illegible] (hun ouders waren ongetwijfeld grote fans van bepaalde charmezangers) naar hem op zoek. Alle uithoeken van de wereld struinen ze af. Soms duiken ze op vanuit een waterleiding, of uit het hoofd van een demente bejaarde, of desnoods vanuit de maag van een patiënt op de operatietafel. En beleven ze spannende avonturen. Zo wordt Frank ontvoerd door een buitenaardse worstfabrikant, raakt Sammy dolverliefd op een schemerlamp, en laat Tony zijn aderen stelen.

Regisseur **Danny Antonucci** bedacht The Brothers Grunt speciaal voor MTV. De hele serie was daar zo'n twee jaar terug al te zien. Maar vanwege het onsmakelijke voorkomen van de helden en de zieke grappen werden de filmpjes bij voorkeur na middernacht vertoond.

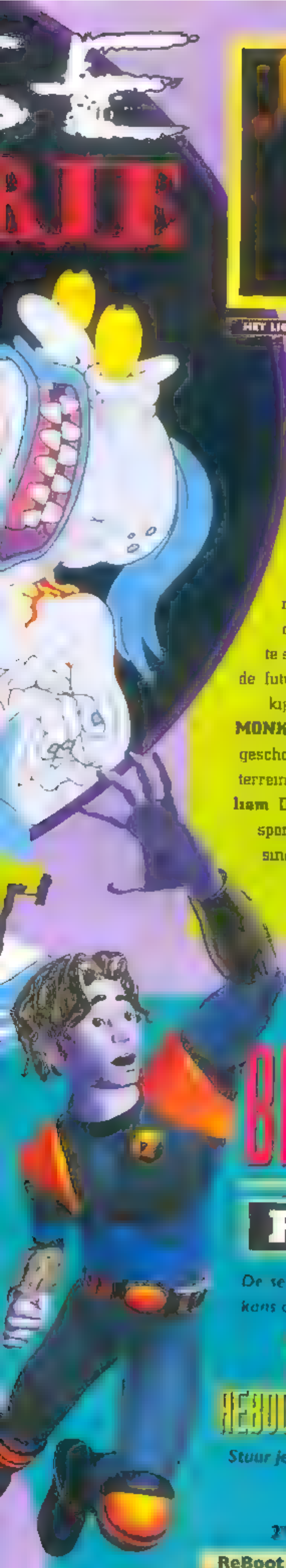
The Brothers Grunt, elke zondag om 18u30, direct na Sesamstraat!

NIEUWS!

Een nieuwsprogramma met interessante onderwerpen? Een jeugdjournaal met inhoud? In **KRUX** bepaalt een groepje kinderen van tussen de 13 en de 15 jaar wat eigenlijk belangrijk nieuws is, en daar sturen ze dan een professionele reporter op af. Elke twee weken een reportage die iets anders vertelt dan de andere actualiteitenrubrieken, met extra toelichting vanuit een oude havenloods in Amsterdam.



KRUX, elke twee weken op zondag rond 17u





HET LIGT NIET AAN DE FILM, MAAR ZE GAAPT VAN VERVELING

VOEL-GOED-FILM

Eigenlijk had Mr. Holland (**Richard Dreyfus**) altijd componist willen worden. Hij heeft als muzikant jaren lang met plezier het schnabbelcircuit afgereisd, maar nu hij wat ouder begint te worden moet er toch eindelijk maar eens brood op de plank komen. En zo besluit hij - niet van harte - om dan toch maar muziekleraar te worden. **MR. HOLLAND'S OPUS** is wat de Amerikanen een 'feel good movie' noemen.

HET WITTE DOEK

SPANNENDE ANGSTDROOM



TWELVE MONKEYS IS WEER EEN SPANNENDE ANGSTDROOM VAN TERRY GILLIAM

Dodelijke bacteriën hebben vrijwel de hele wereldbevolking uitgeroeid in het jaar 2035. **Bruce Willis** wordt teruggestuurd naar het verleden om de oorzaak van de ramp op te sporen. De beangstigende futuristische wereld die de kijker in **TWELVE MONKEYS** wordt voorgeschoteld is vertrouwd terrein voor **Terry Gilliam**. De regisseur verdiende ooit zijn sporen bij **Monty Python** en heeft sindsdien een aantal even prachtige als wonderlijke films gemaakt.

HET WITTE DOEK

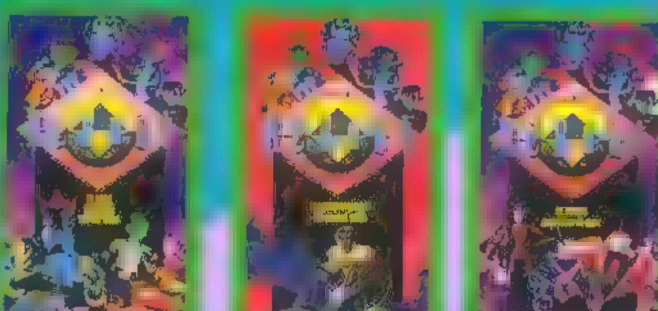
BITS IN 3D

Van dichtbij ziet een compu-virus er uit als een machtswellusteling met een dikke onderkaak. En als je als programma wordt gewist door een magneet krijg je een zeer doorzichtig uiterlijk. Dat weet je natuurlijk sinds de 3d-animatieserie **REBOOT**, *die niet alleen helemaal per compu is gemaakt, maar die zich ook geheel en al doorbinnen afspeelt.*

REBOOT BUIS VRAAG

De serie verschijnt ook flink op tape. En als jij weet **hoeveel bits er in een megabyte gaan** *maak je kans op een van de*

5 SETS VAN 3 REBOOT-TEKENFILMTAPES



Stuur je antwoord voor 27 april naar

[illegible]

[illegible]

[illegible]

ReBoot *is een reeks PolyGram video's*

ROEL EN ZIJN BEESTENBOEL

GERRIT DE JAGER




2 GRATIS STORMS
Als je NU een abonnement op SJOSJI neemt, dan mag je GRATIS 2 STORM ALBUMS uitkiezen! Dus stuur op die bon!
SJOSJI
2
STRIPS
FILM
GAMES
TV
DE GENERAAL
de krankzinnige danser
ruilen, spelen, sparen CHIPPO'S
JIM HENSON'S ANIMAL SHOW
moderne Muppets
SPECIAL
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21


LEONARDO
OPSTAAN!
JIJ!
U MOET OPSTAAN! HET IS HIER EEN BENDE!
U MOET ALLES OPRU MEN!
IK WEIGER CATEGORISCH! MIJN SPECIALITEIT IS DE WETENSCHAP, NIET OPRU MEN!
BLAM
OCH, EEN KLEIN, WETENSCHAPPELIJK OPRU M NKJE
SCHURK!
HET S CALAMITY SAARTJE
HOE KON K VERGETEN DAT IK EEN VAN MIJN 82 DONDERBUSSEN AAN SAARTJE HAD GEGEVEN OM SCHOON TE MAKEN!
SNIF!
EN WEK BAS EL OOK EVEN!
GRAAG ZELFS!
ZZZZZ
K GA MET M MEE WANT K BEN N ET AFKERIG VAN GEWELDDAD GE SCÈNES!
BLAM



U HEBT ME NIET ZOALS ANDERS VAN TEVOREN GESOMMEERD!
WOW! WAT 'N SLACHTING!
ERG HOOR!
HET IS NIET AARDIG OM MIJN LEGENDARISCHE VERSTROOIDHEID MET EEN KWETSENDE OPMERKING TE STIGMATISEREN, LEERLING!
'K ZOU HAAST GAAN DENKEN DAT JE ME PIJN WILT DOEN
GOED DAN, GOED DAN... IK BIED U MIJN NEDERIGE VERONTSCHULDIGINGEN AAN
HEEL GOED MAAR HET HAD ECHT NIET GEHOEVEN, HOOR
TER ZAKE! JE MOET METEEN OPSTAAN. SAARTJE WIL DAT WE GAAN OPRUIMEN!
WAT?!
'K WEIGER CATEGORISCH! MIJN SPECIALITEIT IS DE WETENSCHAP, NIET OPRUIMEN!
NEE!
DOE
BLAM
IK WILDE JE WAARSCHUWEN DAT ZE DE HELE OCHTEND AL ZO IS!
BLOOD 'N GUTS!
SNIF!
SAAR DALTON!
24
359 B
WE MOETEN DIT OPRUIMEN
GEEN OVERBODIGE WEELDE, DUNKT ME
MAAR HOE KUNNEN WE AL DIE BOEKEN OPRUIMEN ZONDER BOEKENKAST?


PREC ES' WE GAAN M N LAATSTE VONDST TPROBEREN
HET ZELFBOUWBOEKENKASTPAKKET
PAK EEN SLEUTEL NR 8, ARN CA-ZALF PLE STERS EN GA 'M N ELKAAR ZETTEN
DAN ZOEK K NTUSSEN DE BOEKEN T
K ZAL N POOTJE HELPEN
GEJAAGD DOOR DE WIND DAT LEG K OP DE STAPEL METEOROLOG E
EN LEERL NG, GAAT T EEN BEETJE?
NEE, DIT KAN N ET D T IS ONMOGEL JK K SNAP N ET HOE JE HET VOOR ELKAAR KRIJGT
ELKE KEER ALS EMAND JE ETS VRAAGT
ONTPOP JE JE ALS DE KON NG VAN DE L NKS-HAND GEN
WAT WILT U? ER Z T GEEN MONTAGE-INSTRUCT E BIJ

EINDE


HET STRIPALBUM VAN
DE NIEUWSTE DISNEYFILM
Disney
NIEUW!
NU IN DE WINKEL
Disney's
TOY
STORY
F 7.95
Bfr. 160

1. SYNOPSIS
2. SCENARIO
3. SCHETSEN
4. TEKENEN
5. LETTEREN
6. KLEUREN
7. DRUKKEN

OP STRIPSTAP

Zo Wordt Een Strip Gemaakt

Als je met SjoSji op de bank zit en je verdiept je in Trix of Storm of wat ook, dan weet je natuurlijk dat die strip door iemand gemaakt is. Door een tekenaar. En dat ie uren en uren op één plaatje heeft zitten zwoegen. Maar strips maken is meer dan dat. Er werken vaak meer mensen aan één stripplaat, die allemaal hun eigen ding doen. In de reeks *Op StripStap* wandelen we in zeven stappen door de hele produktie van een strip, zodat eindelijk die duizeling in je kop stopt van vragen over hoe zo'n strip nou toch eigenlijk gemaakt wordt. We beginnen met de *SYNOPSIS*.

Voordat je een strip kan gaan maken moet je natuurlijk een idee hebben waar ie over gaat. En dus wat voor soort strip het wordt. Wil je humor maken in korte porties of juist meeslepend drama in een vervolgverhaal?



KORT OF LANG

Een korte humor-strip als ***DirkJan*** of ***Sneek*** vraagt om een eenvoudige basis. Als je telkens maar drie plaatjes tot je beschikking hebt om je grap te vertellen, dan moet het niet veel ingewikkelder worden dan: een enigszins sukkelige jongen doolt door een nog veel stommere wereld. Of een slang buit z'n slangzijn uit tot op het bot.

Als je meer ruimte tot je beschikking hebt, dan kun je de inhoud van je strip wat gecompliceerder maken. Een paarse aap als *Jean-Pierre* voert op één pagina een vermoeiend sollicitatiegesprek, of hij obert de vonken van het restaurant af. In twee pagina's ***De Familie Fortuin*** kun je al meer kwijt. Hoe langer de strip, hoe ingewikkelder je het verhaal kan maken.

STAP SYNO

①

Synopsis

Sproet en Binkie zijn twee wezen, die diefje spelen voor een oude, Fagin-ach-
tige heler, die aan het hoofd staat van een dievenbende. Sproet wordt bij een
van hun beroovingen ongemaakt en naar een cel van het wijkbureau gebracht. Bin-
kie zoekt de oude heler op, die zijn hoofdkwartier diep in de catacomben van de
plaatselijke metro heeft, op een soort treinenkerkhof. maar deze denkt eerder aan het
Binkie vraagt de oude man Sproet te bevrijden maar deze denkt eerder aan het organi
likwideren van Sproet uit angst, dat zij haar mond voorbij praat en zijn vriendinne-
satie verraadt. Dit bevalt Binkie niet e. hij besluit dan maar zijn residert in
tje zelf te bevrijden. Niet nadat hij de trein, waarin de oude man de spelonken van de metro
gang gezet heeft en via een kaduuk viaduct nog diener de spelonken van de metro
in doet donderen, waarbij de oude het leven laat.
Binkie bevrijdt Sproet en zij besluiten de stad te verlaten. Ze zijn nu bekend
bij de politie en de oude in dood, die ze hebben ernige meer te zoeken. Ze ver-
bergen zich in een goederentrein, die naar de ruimtehaven gaat en laten zich aan
boord van een ruimteschip smokkelen, met debedoeling op de eerstvolgende planeet
af te stappen.
Wat ze niet weten is, dat de kist waarin ze zich verbergen ingeladen wordt in een
containerschip, dat gelanceerd wordt naar de zon waar het zal verbranden, samen
met een hele vloot van die schepen. Zo lost men op de asteroide waar Sproet en
Binkievandaan komen het afvalstortprobleem op. Pas als ze hun schuilplaats verla-
ten hebben ontdekken ze wat er aan de hand is. Ze zijn namelijk niet de enige ver
stekelingen. Er is een hele sekte in een soort doodkisten-sarcophagen meegekomen,
die zich ritueel willen verbinden met hun God, de Zon, om deze steeds meer krach
te geven, zodat die Zon uiteindelijk het hele heelal zal beheersen.
Binkie en Sproet hebben weinig zin om mee te verbranden en zij veranderen
de koers van het schip en de computer waardoor het schip uit de koers slaat. De
sekteleden doden en tijdens de vechtpartij sterft Binkie als hij
in het vizier gekomen van ruimtepiraten.
ligt. Ondertussen is het schip in het vizier gekomen van ruimtepiraten,
die de container enteren en net op tijd zijn om Sproet uit de handen van
de sekte te redden, met welke laatste zij korte metten maken.
Sproet en de overige overlevende vorstekelingen worden door de piraten
naar de Nichel, een soort vrijplaats voor zwarte handel in de buitenwereld aan
de periferie van de Melkweg, de Carafhan van het heelal min of meer. Hier wordt
Sproet door de piraten verkocht aan een slavenhandelaar, via welke zij de twee
mannen ontmoet, die in de eventuele komende verhalen mede de hoofdrol spelen:
te weten Kapitein Alias Ego, handelaar in alles wat los en vast zit en eigenaar
van een oud, krakkemikkig xxxx ruimtevrachtschip en zijn maat
een niet-humanoide krachtpatser van zeer ...
zwart, maar deugend schaap dus.
Met deze beiden vlucht Sproet na wat tramelant op de markt weg in de vrachtruim
de Ark, op weg, hopelijk, naar vele "onwindende avonturen".

②

SYNOPSIS STORM 12/ML

THE VON NEUMANN MACHINE

In the Antarctic City Storm had learned, as told in THE CITY
THE DAMNED, that a few years after he had left to make
his first foray into Jupiter's Red Spot, the earth and
civilization were totally destroyed by a chance eruption of
sun's flares He could never return. What the Antarctic compu
did not (maybe could not) tell him was that a desperate
confederation of nations had sprung up in earth's final day
goal was to use the remaining and swiftly dwindling resourc
manpower to build an ark Not to physically save the human r
but to catalogue and collect the total sum of human culture
representative collection of earth's human and animal
population This would be sent out into the universe to find
habitable planets and so seed and restock the void The size
this ark was about that of the TITANIC Most of this ark didn
need any human supervision And so most of it's collection of
earth's culture and its denizens took the form of seedlings,
samples, embryo's, computer programs and simulations, and just
few human ones, to be unfrozen whenever the need was there Fo
rest it acted as a Von Neumann machine, that is a machine tha
the built-in capacity to create a perfect copy of itself tha
the built-in capacity to etc It's like a Swiss army knife th
has an attachment to make a Swiss army knife that has an att
and so ad infinitum The mathematician Von Neumann was the on
who in the fifties came up with the proposal to built a plan
explorer that would, apart from scrounging around on Mars, bui
replica's of itself with the available resources it would fi
there, that would then go on to explore other planets He compu
that in less than two hundred years (not counting the time ba
of the speed of light) it would be possible to explore the who
universe Think as an example of the ancient story of the inve
of chess who wanted to be rewarded by having one grain of cor
placed on the first square, two grains of corn on the square n
to it, four grains on the one beside it, eight grains on the ne
and so on The sultan who had promised him his reward reckless
agreed to this and found to his dismay that not only all the
grain in his empire didn't suffice to fill the demand long
before all squares were covered but ...

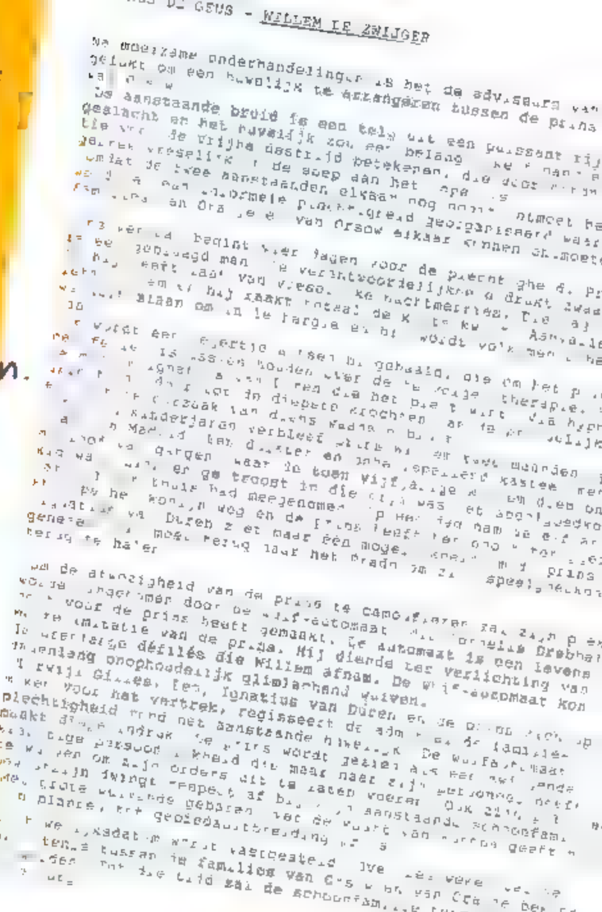
LIJN & LOGICA

Een lang vervolgverhaal is dus zo ingewikkeld dat het zeer verstandig is om een synopsis te maken. De schrijver van de strip (dat kan dezelfde persoon zijn als de tekenaar maar dat hoeft natuurlijk niet), zet eerst eens even in het kort op papier waar het verhaal over gaat. Dus nog voordat hij tot in detail gaat vertellen wat er allemaal op elk van die 44 pagina's gaat gebeuren, schrijft hij op twee A4-tjes de grote lijnen van het verhaal neer. Een korte inhoud, ofte wel een synopsis. In die korte inhoud kan de schrijver zien of zijn verhaal wel logisch in elkaar steekt. Of hij geen losse eindjes laat bungelen. Of alle verhaallijnen wel op een handige manier dooreen geweven zitten. Ook kan hij nu al zien hoe hij alle informatie die de lezer nodig heeft om het verhaal goed te kunnen volgen, geleidelijk over alle pagina's uit moet smeren. Zodat de lezer straks niet opgescheept wordt met tekstballonnen vol uitleg op de laatste pagina's.

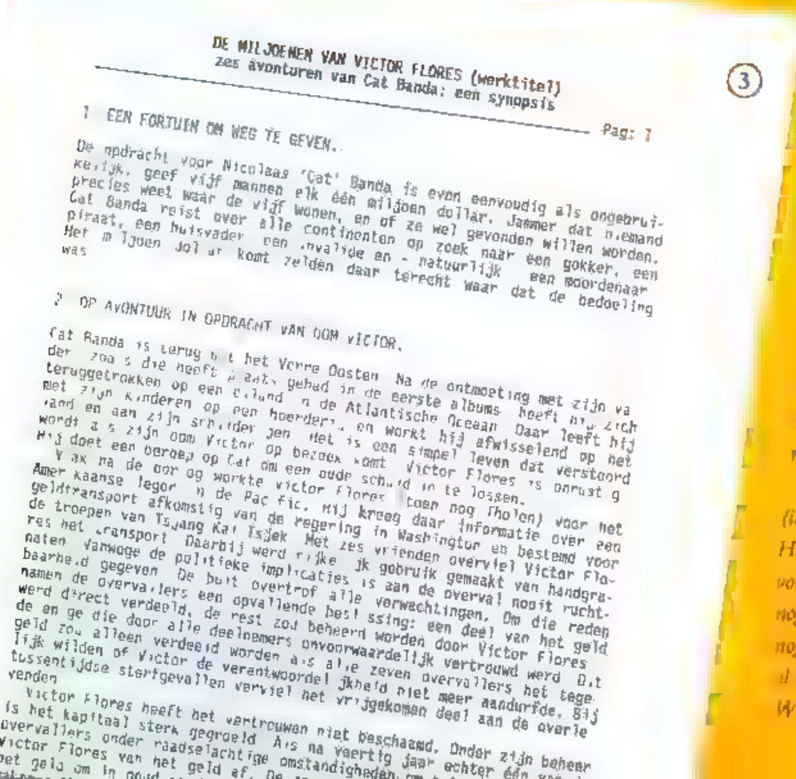


Als er overigens een hele serie opgezet wordt, dan zal de schrijver ook daar een grote lijn voor in z'n hoofd moeten hebben. Wat gaat er in verhaal 2 gebeuren? En in 3? Zijn na verhaal 1 de mogelijkheden niet al op?

Aan de hand van de synopsis kan de schrijver het verhaal nu in details uit gaan werken: het ***scenario***. Daarover meer in Stap 2.


... DE GEUS - WILLEM DE ZWIJGER

(4)


DE MILJOENEN VAN VICTOR FLORES (werktitel)
zes avonturen van Cat Banda: een synopsis

Pag: 1

1 EEN FORTUIN OM WEG TE GEVEN.

De opdracht voor Nicolaas 'Cat' Banda is even eenvoudig als ongebruikelijk, geef vijf mannen elk één miljoen dollar. Jammer dat niemand precies weet waar de vijf wonen, en of ze wel gevonden willen worden. Cat Banda reist over alle continenten op zoek naar een gokker, een piraat, een huisvader, een invalide en - natuurlijk - een moordenaar. Het miljoen dollar komt zelden daar terecht waar dat de bedoeling was.

2 OP AVONTUUR IN OPDRACHT VAN OOM VICTOR.

Cat Banda is terug [illegible] het Verre Oosten. Na de ontmoeting met zijn vader [illegible] die heeft plaats gehad in de eerste albums, heeft hij zich teruggetrokken op een eiland in de Atlantische Oceaan. Daar leeft hij met zijn kinderen op een boerderij, en werkt hij afwisselend op het land en aan zijn schilderijen. Het is een simpel leven dat verstoord wordt als zijn oom Victor op bezoek komt. Victor Flores is onrustig. Hij doet een beroep op Cat om een oude schuld in te lossen.

[illegible] na de oorlog werkte Victor Flores [illegible] toen nog Tholen) voor het Amerikaanse legioen in de Pacific. Hij kreeg daar informatie over een geldtransport afkomstig van de regering in Washington en bestemd voor de troepen van Tsjang Kai Tsjek. Met zes vrienden overviel Victor Flores het transport. Daarbij werd rijkelijk gebruik gemaakt van handgranaten. Vanwege de politieke implicaties is aan de overval nooit ruchtbaarheid gegeven. De buit overtrof alle verwachtingen. Om die reden namen de overvallers een opvallende beslissing: een deel van het geld werd direct verdeeld, de rest zou beheerd worden door Victor Flores. De en[illegible] die door alle deelnemers onvoorwaardelijk vertrouwd werd. Dit geld zou alleen verdeeld worden als alle zeven overvallers het tegelijk wilden of Victor de verantwoordelijkheid niet meer aandurfde. Bij tussentijdse sterfgevallen verviel het vrijgekomen deel aan de overlevenden.

Victor Flores heeft het vertrouwen niet beschaamd. Onder zijn beheer is het kapitaal sterk gegroeid. Als na veertig jaar echter één van de overvallers onder raadselachtige omstandigheden [illegible] Victor Flores van het geld af. De [illegible] het geld om in goud [illegible]

(3)

(illu 1:)

In de eerste opzet voor Alias Ego noemde Dick Matena Ynka en Ilja nog Sproet en Binkie. Omdat zo het warme-chocolademelk-met-verse-speculaas-gehalte voor een jaren-'90-sf-serie iets te hoog zou zijn, veranderde hij de namen. Van Rian is overigens nog geen spoor te bekennen. Na het maken van deze synopsis bedacht Dick zich ook dat het beter zou zijn als Alias en de Prins al eerder in dit eerste verhaal op zouden duiken.

(illu 2.)

Martin Lodewijk begint zijn synopsis voor de De [illegible] Neumann [illegible] het verhaal achter.

(illu 3.)

Martijn Daalder vat in deze synopsis de hele Cat Banda-reeks van complete handgranaten-verhalen samen. De [illegible] moeten nog getekend worden.

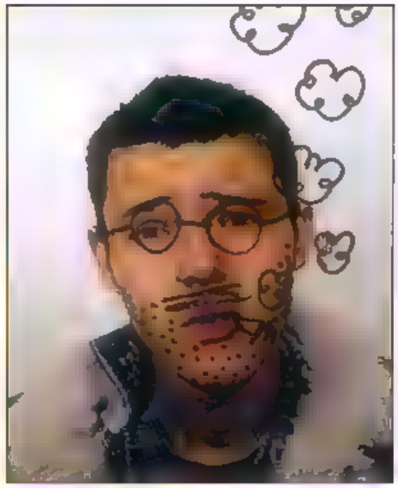
(illu 4:)

Hans Kelk en Peter de Wit [illegible] synopsis voor Gilles de Geus' Willem De Zwijger. Desiderius [illegible] nog Ignatius van Düren, en meneer de Bruin is hier nog een konijn. In het uiteindelijke verhaal kom je er [illegible] Bruin Willems knuffel was.

Voor de leeuwen



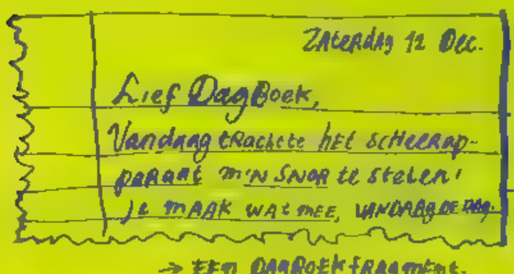
Snorman speelt de hoofdrol in deze strip van Thomas Langedijk, veertien jaar. Marc van der Holst is de leeuw die hem op weg helpt naar roem, rijkdom en onsterfelijkheid.



Zo'n lekker chaotische BLADVERDELING, dat spreekt mij wel aan. Je bent al minstens vijf minuten bezig om uit te vogelen welk plaatje op welk tekstkader volgt. Dat houdt een mens van de straat, moet je maar denken. Nog verwarrender is het feit dat het verhaal door twee vertellers wordt verteld. Allereerst is daar de VOICE-OVER van ons aller Thomas Langedijk, waarna we vervolgens ook nog eens getrakteerd worden op een kijkje in de DAGBOEKNOTITIES van Snorman, *hero of our nation*. Over die dagboekfragmenten wil ik nog wel iets kwijt. Als je besluit om een verhaal aan de hand van zulke notities te vertellen (wat een prima idee is natuurlijk, probeer ook maar eens je eigen dagboek te verstrippen... succes gegarandeerd), zorg dan dat het voor de lezertjes zonneklaar is dat het hier om fragmenten uit Snormans dagboek gaat, bijvoorbeeld door te beginnen met "Lief Dagboek". Of door er een heuse dagboekpagina van te maken, of een uitgescheurd deel ervan.



Het TEKENWERK ziet er prachtig uit, me dunkt! Lekker raar met grappige graffiti-invloeden. Wel moet mij van het hart dat volgens mij die snode scheermachine de wáre held van het verhaal is, een machtig mooi getekend manneke dat in al zijn eenvoud met gemak de show steelt van die rare snorman met z'n gekke lintjes in zijn haar. Misschien is het een idee om dat apparaatje een EIGEN STRIP te geven. De wereld is tenslotte al vergeven van de Super-, Bat- en Spinnemannen. Als je het mij vraagt is het enige waar het de moderne mensch vandaag de dag nog aan ontbreekt een puike scheerapparatenstrip. Geloof mij nou maar, de landelijke dagbladen staan binnen no time voor je deur met vette contracten en Cubaanse sigaren, waarna de eerste avondvullende SCHEERAPPARATENTEKENFILM nog slechts een kwestie van tijd zal zijn.'



→ Een dagboekfragment.



Wil je ook Voor de Leeuwen? Stuur dan een goede zwart-wit kopie van je strippagina op (**Voor de Leeuwen, Postbus 625, 2100 AP Heemstede**). Schrijf op de achterkant duidelijk je naam, adres en leeftijd. Wij zorgen dan voor de lettering en de inkleuring. Als je strip geplaatst wordt, krijg je altijd bericht thuis





Lachwekkend leuke verhalen van **Billie** en **Bessie Turf**, **Flippie Flink** en **De Leukebroeders**. Tijdelijk alle vier de albums voor **f 14,95**, in plaats van f 23,80.



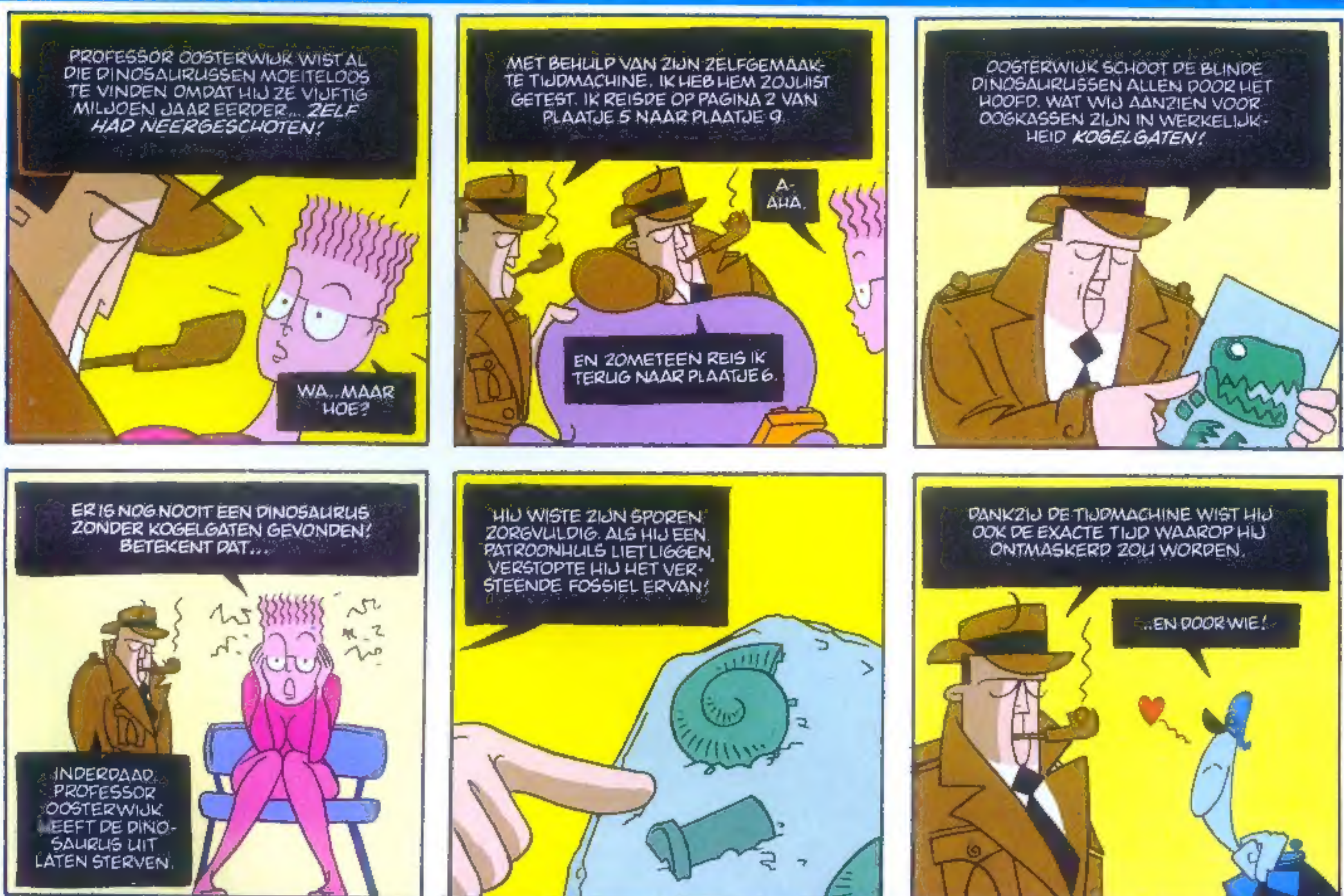
Vier fullcolour **Thunderbirds-albums** koop je nu in één keer voor slechts **f 14,95**, in plaats van f 19,80.

4 STRIPALBUMS VOOR MAAR f 14,95 OF BFR. 295

DEZE AANBIEDING GELDT EXCLUSIEF VOOR SJOSJI-ABO'S.

Maak je geld over op giro 3658311 ten name van Big Balloon, Heemstede. Vermeld dat het om de SjoSjiSjop gaat en zet erbij wat je precies wilt hebben. Betaal je via Girotel, vergeet dan niet ook je naam en adres te vermelden. Zodra het geld binnen is, krijg je je spullen binnen drie weken thuisgestuurd. En we berekenen geen verzendkosten.

INSPECTEUR NETJES *en De Oplossing*




JEAN-PIERRE
EEN DING!! HOU 'T SPORTIEF LUITJES..
ZEKER WETEN SCHEIDS
TUURLIJK SCHEIDS
GEEF 'EM AAN JP.. KEES
DIE STAAT VRIJ BIJ HUN DOEL!
GOED PLAN
HEE BOLLIE JIJ HIER?
EH.. JP.. WE HOUDEN 'T SPORTIEF HÈ..
NOU ZO! HEE-WEET JE WAT TROUWENS ONTZETTEND SPORTIEF SCHIJNT TE ZIJN..
DE LAATSTE TIJD..
WOU
OM KEIHARD IN DIE HOEK DAAR TE DUIKEN..
DIE?
EN WEET JE...
WAT DAN ECHT.. HEEEL ERG ONSPORTIEF SCHIJNT TE ZIJN?
HEIN DE KORT

SJOSJI Nummer 8
(8 april - 20 april 1998)

Redactie Bas Dorbeek, Leus de Nooyer, Anette Rooijes, Paulien Schoof, Manon Sikkel, Dirk Snoodijk, Rudy Vroomen
Medewerkers Remi Janssen, Erik Spoens, Martijn Vanderleenderpande
Marketing Kees Koopman, Cellie van Eijkelenburg
Directie Cees de Groot

Abonnementen Voor abonnementsopgaven, inlichtingen en adreswijzigingen (minimaal 3 weken van tevoren) kun je je wenden tot:
Media Expresse bij jou in de buurt. De gegevens van Media Expresse vind je in de Gouden Gids onder Boeken en Tijdschriften, op je acceptgirokaart, het Media Expresse Magazine en op de adres-sticker op het tijdschrift.
Medianet B.V. Stationsplein 112-118, 2011 LN Haarlem, Postbus 295, 2000 AG Haarlem. Je kunt je van maandag t/m donderdag van 8.30 tot 18.00 uur en op vrijdag van 8.30 tot 16.00 uur wenden tot klantenservice SJOSJI, telefoon 023-5 173 540.

Abonnementsprijzen ƒ 47,45 per half jaar (ƒ 3,65 per nummer, 1 x per 14 dagen). Losse nummers: ƒ 3,75. België: Bfr. 910 per half jaar. Losse nummers: Bfr. 70. Prijswijzigingen voorbehouden.

Abonnementsvoorwaarden Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvang je een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Alle abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van een abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden minimaal 8 weken voor aflopen van het abonnement, bij Media Expresse of Medianet. Aanbiedingen en kortingen gelden alleen als je in de afgelopen drie maanden geen abonnee van SJOSJI bent geweest.

België Verdeler voor België: Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen. Wil je je in België abonneren op SJOSJI, dan kun je contact opnemen met TUM, tel. 03-247 45 72. Franco per post Bfr. 910 per half jaar (13 nummers) te voldoen op postrekening nr. 000-0083405-82 t.n.v. TUM met vermelding van postabonnement SJOSJI. Verantwoordelijk uitgever voor België: Karel Huysmans.

Buitenland Voor abonnementen in het buitenland (behalve België) worden prijzen en condities op aanvraag bij Medianet verstrekt.

Wet op de Persoonsregistratie Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de Registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113. Dit bestand willen wij gebruiken om u in de toekomst informatie te geven omtrent abonnementen op tijdschriften, voordeelaanbiedingen etcetera.

Leesportefeuille Zonder schriftelijke goedkeuring van de uitgever is het niet toegestaan SJOSJI op te nemen in een leesportefeuille.

Advertenties ADMEDIA B.V., Startbaan 6, 1185 XR Amstelveen, Postbus 2216, 1180 EE Amstelveen, tel. 020-54 55 555.

Losse nummers Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.
Distributie losse verkoop: Aldipress B.V., Burgemeester Verderlaan 11, 3454 PE De Meern, tel. 03406-60 611.

Reeds verschenen nummers Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 weken na de verschijningsdatum worden nabesteld door ƒ 5,85 per nummer (abo-prijs + ƒ 2,-) over te maken op giro 470500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.
Nabestellingen voor België: tot 6 maanden na de verschijningsdatum op rekeningnummer 000-0083405-82 t.n.v. TUM.

Drukkerij Boekhoven-Bosch, Utrecht

ISSN 1381-2912



PEER DE PLINTKABOUTER

TEKST **ANTON DAMEN** • TEKENINGEN **MARQ VAN BROEKHOVEN**





8 711854 000390 08

BIG BALLOON PUBLISHERS